STAR WARS® Bientôt vingt ans !





Si vous n'aimez pas *La guerre des Étoiles* (*Star Wars*), la mythique saga cinématographique de Georges Lucas, il faudra, pour y échapper, finir le siècle dans un caisson cryogénique ! En effet, à partir du 19 mars prochain la vieille trilogie de 1977 revient sur nos grands écrans dans une version dite « spéciale », enrichie de nouvelles scènes, de nouveaux effets spéciaux et d'un son numérique absolument démentiel. Juste histoire d'attendre fébrilement 1998, date à laquelle une nouvelle trilogie pointera à son tour le bout de sa pellicule... Bref, la Starwarsmania est bel et bien de retour !

Remarquez, ça fait déjà belle lurette que les rôlistes sont atteints ! L'éditeur de l'adaptation en jeu de rôle, West End Games (WEG), a même plutôt forcé la dose en publiant plus de 70 suppléments, sans compter une seconde édition des règles, prétexte à des « rééditions enrichies » très commerciales. Descartes Éditeur, quant à lui, en a traduit l'essentiel pour le plus grand bonheur des joueurs anglophobes... Résultat, face à une telle profusion, on finit par ne plus s'y retrouver.

Mode d'emploi

Les plus attentifs remarqueront que j'ai systématiquement privilégié le nom français du supplément lorsqu'une traduction en existait, et que ce Portrait inclut les productions françaises prévues pour 1996 et 1997 (soit : *Fragments de la Bordure extérieure*, les trois *Guides de la Nouvelle République*, *Les étoiles jumelles de Kira* et *Morts ou vifs*). En outre, histoire de s'y retrouver plus facilement entre les éditions (américaine et française) et les versions des règles (« Première » ou « Seconde »), voici le système de référence adopté :
US1 ou 2 : supplément en américain 1re (1) ou 2e (2) édition.
F1 ou 2 : supplément en français 1re (1) ou 2e (2) édition.

La base

Les Règles de Star Wars (US2/F2)
Les personnages sont basés sur le principe de l'archétype (contrebandier, jeune Jedi, pilote...) et dotés de six attributs, affinés par des séries de compétences en découlant directement. La résolution des actions est déterminée par une échelle de difficulté allant de 5 (facile) à 30 (héroïque) qu'il faut atteindre en faisant la somme d'un nombre variable de dés à 6 faces. Le joueur type de *Star Wars* a donc quelques notions (simples) de calcul mental et une dizaine de dés à sa disposition...
Par rapport à la première édition, la Seconde Édition renforce le système en intégrant notamment des « talents avancés » (spécialisation), une notion de dés libres entrant dans la résolution des actions et la possibilité de jouer à diverses époques. De plus, la description de l'univers y est beaucoup plus appro-

fondie. Cette édition est donc à privilégier lors de l'achat. Le *Supplément aux règles* (US1/F1) est désormais obsolète, mais toujours intéressant pour la gestion des combats de vaisseaux lourds.

Le Guide de La guerre des Étoiles (US2/F1)
Ce guide contient de nombreux renseignements sur l'univers avec, entre autres choses, des plans allant de l'éclaté de chasseurs stellaires (les fameux *blueprints*) en passant par la description d'une base rebelle et d'une garnison impériale standard. On y trouve aussi les caractéristiques des grands héros de la trilogie et quelques aliens.

Le Guide de l'Empire (US2/F1)
Ce supplément couvre la totalité de l'organisation de l'Empire, mais intègre aussi la description de ses forces militaires, de ses équipements et de ses vaisseaux spatiaux. Il est bien entendu indispensable à tout MJ qui se respecte. .

Le Guide de l'Alliance rebelle (US2/F1)
Identique au guide de l'Empire de par sa conception, il permet de mieux appréhender l'organisation générale de l'Alliance, mais aussi le fonctionnement de ses réseaux de résistance planétaires.

L'écran du maître de jeu (US2/F2)
C'est, sans doute, l'un des plus beaux paravents sortis à ce jour. Il contient aussi un petit livret donnant de nombreux conseils ainsi que des méthodes pour concevoir des aventures (étudiées par genre avec de très nombreux synopsis).

L'Étoile de la Mort, dossier technique (US2/F1)
Le plus grand « donjon » de la galaxie. D'un intérêt assez relatif en lui-même, à moins d'envoyer les persos explorer cette épave, ce guide devient vite indispensable lorsqu'il s'agit de décrire l'agencement d'une prison ou d'une salle de commandement...

Les guides « époques »

L'épopée *Star Wars* s'est considérablement développée depuis 1977, notamment au moyen de romans et de bandes dessinées (voir la chronologie présentée plus loin). On peut, désormais, jouer à *Star Wars* sur trois époques : avant les films, pendant les films et après les films (période dite de la Nouvelle République). Marketing habile aidant, WEG a édité en collaboration avec les auteurs toute une série de guides reprenant la « substantifique moelle » de ces œuvres (de plus ou moins bonne qualité). Il est cependant tout à fait possible, avec un minimum de logique, de faire cohabiter tout cela dans une même campagne en piochant de-ci de-là.

Guide de la trilogie de La guerre des Étoiles (US2/F2)
Reprenant et complétant les *Galaxy Guide 1, 3* et *5* (voir plus loin), ce supplément est LA bible. On y trouve un nombre impressionnant de détails sur la trilogie, avec notamment les caractéristiques et l'histoire de la quasi-totalité des protagonistes, y compris les troisièmes couteaux. Seul petit regret, les lieux importants, s'ils sont abordés, auraient mérité d'être plus détaillés...

Guides de la Nouvelle République (US2/F2)
Ces trois suppléments (*Guide de l'héritier de l'Empire, Guide de la bataille des Jedis* et *Guide de l'ultime commandement*) reprennent la désormais classique trilogie des romans de Thimothy Zahn. Située chronologiquement cinq ans après *Le retour du Jedi*, son grand intérêt est d'élargir enfin les horizons du jeu en introduisant des thèmes de la science-fiction traditionnelle, comme l'exploration ou la diplomatie. Indispensables, ce qui n'est pas le cas du *Thrawn Trilogy Sourcebook* (US2), un seul gros bouquin « compil » de 250 pages, très commercial...

Truce at Bakura Sourcebook (US2)
Il s'agit de l'adaptation d'un roman de Kathy Tyers. *Trêve à Bakura* (Presse de la Cité), reprenant une histoire classique : l'agression de l'humanité par une race venue d'ailleurs. Son seul mérite est de donner des informations supplémentaires sur les vilains extraterrestres du roman. Idéal pour une petite campagne en marge de la saga, mais un gros travail pour le MJ en perspective...

Dark Empire Sourcebook (US2)
Basé sur le premier volet d'une bande dessinée ayant eu beaucoup de succès aux États-Unis, c'est le « Gros Bill Sourcebook » de la gamme. Dix ans après les événements du *Retour du Jedi*, l'Empereur revient et il n'est pas content ! Destiné à une campagne avec de VRAIS Jedis...

Han Solo and the Corporate Sector (US1)
Ce guide reprend deux romans ayant pour héros Han Solo, cinq ans avant la guerre des Étoiles. Décrivant un secteur de la galaxie entièrement contrôlé par des corporations, c'est une mine d'idées pour des scénarios sortant de la sempiternelle lutte Empire/Rébellion.

Jedi Academy Sourcebook (US2)
Encore et toujours une adaptation de romans, la trilogie *Jedi Academy* de Kevin J. Anderson en l'occurrence. Onze ans après avoir quitté Tatooine, Luke, devenu maître jedi, fonde enfin sa propre école, pour le meilleur et surtout pour le pire. Parallèlement, les survivants de l'Empire construisent une toute nouvelle super-arme. Un excellent guide malgré le côté grosbill des moyens utilisés par les « vilains ».

Les Galaxy Guides, Guides galactiques (GG)

Ces suppléments font expressément référence à un thème directement issu de la saga cinématographique (même si son traitement est parfois très largement extrapolé...). En achetant un *GG*, vous êtes sûr d'avoir un supplément majeur de la gamme.

Galaxy Guide 1 : A New Hope (US2) ;
Galaxy Guide 3 : The Empire Strikes Back (US2) ;
Galaxy Guide 5 : Return of the Jedi (US1)
Ils regroupent un bon nombre d'informations sur les films. Anecdotiques depuis la publication du *Guide de la trilogie cinématographique.*

Galaxy Guide 2 : Yavin & Bespin (US2)
Comme son nom l'indique, le GG2 traite de deux des planètes cultes. On y trouve des infos sur les deux systèmes ainsi que des plans de lieux importants (comme les temples massasi de Yavin, essentiels dans les BD et les romans annexes de la saga), ainsi que quelques synopsis d'aventures.

Galaxy Guide 4 : Alien Races (US2)
Ce guide présente une soixantaine d'extraterrestres (aussi bien les « officiels Lucas » que les « inventés » des premiers scénarios de WEG) de façon assez détaillée. Il permet non seulement de peupler les cantinas, mais aussi d'étoffer les archétypes proposés dans les règles.

Guide galactique 6 : Cargos interstellaires (US2/F2).
Ce supplément présente en fait deux facettes majeures de l'univers *Star Wars* et est, à ce titre, indispensable. En effet, il traite des vaisseaux spatiaux (enfin des règles officielles sur les modifications et les coûts de fonctionnement des « poubelles volantes »), mais aussi de la contrebande sous toutes ses formes. Et, en plus, on y trouve un synopsis de campagne fort sympathique !

Faut pas gâcher !
WEG se voit fréquemment refuser par LucasFilms Ldt une partie de sa production, jugée non conforme à l'esprit de la saga. Loin de se démoraliser pour autant, l'éditeur a exploité ce matériel dans « Shatterzone », son autre jeu de science-fiction, allant même jusqu'à proposer des règles de conversion entre les deux systèmes !

Galaxy Guide 7 : Mos Eisley (US1)
Tout jeu de rôle digne de ce nom se doit d'avoir un supplément consacré à la description d'une ville ; *Star Wars* ne déroge pas à la règle. Si nous ne savons toujours rien des fameux Hommes des sables et si Tatooine, dans son ensemble, reste un mystère, Mos Eisley y est fort bien décrite.

Guide galactique 8 : Éclaireurs (US2/F2)
Ce guide aborde l'exploration stellaire, et par là même donne un arrière-goût (hérétique) de *Star Trek* à la saga lucasienne. Indispensable pour les meneurs de jeu qui peuvent, en prime, désormais créer un système solaire en toute sérénité.

Guide Galactique 9 : Fragments de la Bordure extérieure (US1/F1)
Probablement le meilleur supplément de la gamme lorsqu'il s'agit de « poser » une ambiance. On y trouve de tout, du gang en moto-jet à deux nouveaux types de stormtroopers, en passant par des groupes musicaux et des corpos. Sans oublier les règles destinées à simuler l'entraînement d'un jeune Jedi !

Galaxy Guide 10 : Bounty Hunters (US2)
Le chasseur de primes est un « classique » auprès des joueurs. Il était donc naturel qu'un supplément particulier lui soit consacré. Tout y est : les bases juridiques tant impériales que néo-républicaines, le matériel utilisé, mais aussi les caractéristiques des « grosses pointures » du métier. Incontournable !

Galaxy Guide 11 : Criminal Organizations (US2)
C'est le pendant du précédent. Les organisations décrites vont du gang de rue à l'empire des Hutt en présentant à chaque fois une organisation directement utilisable. Enthousiasmant à l'achat mais assez décevant à la lecture.

Galaxy Guide 12 : Aliens, Enemies and Allies (US2)
Basé sur le même principe que le *GG4 : Aliens Races*, c'est une sorte de « supplément au Manuel des monstres » cher à TSR...

Les « Monsieur Plus »

Ces suppléments n'ont pas véritablement de rapport avec les films. Ils présentent une somme d'informations créées spécialement pour le jeu de rôle. A ce titre, ils ont un intérêt moindre que les Guides galactiques, mais apportent cependant de véritables plus à vos campagnes.

Morts ou vifs (US2/F2)
Il s'agit d'une base de données décrivant les principaux criminels recherchés par la Nouvelle République. il y a donc là une multitude d'idées de scénarios potentiels, d'autant que ces individus sont assez « intemporels » et qu'ils peuvent assez facilement être intégrés à n'importe quelle période de jeu.

Creatures of the Galaxy (US2)
Le bestiaire galactique par excellence. A utiliser comme une « table de rencontre aléatoire » pour meubler un long voyage où il ne se passe rien...

Platt's Starport Guide (US2)
Les astroports sont des lieux incontournables d'aventure. Ce supplément permet au MJ de mieux comprendre leur organisation et d'en créer un de toutes pièces. Très sympa, mais pas franchement indispensable.

Manuel d'instruction du général Cracken (US1/F1)
Il s'agit d'un supplément traitant de matériels « détournés ». Paru en pleine vague cyberpunk, son contenu s'en ressent fortement, particulièrement en ce qui concerne la cybernétique et les systèmes d'information. Un mélange de *Chrome* et du *Manuel du service Q* en quelque sorte...

Fantastic Technology (US2)
Nous avons là une quantité fort appréciable de matériels, même s'ils sont assez classiques dans l'ensemble. A noter, une table récapitulative de toutes les armes officielles du jeu, bien pratique pour les MJ persécutés par des irrécupérables (non Bernard, pas de canon de l'Étoile de la Mort portatif à 250d6 de dégâts...).

Les « bof »

Le matériel de campagne (US1/F1)
Totalement obsolète, on y trouve l'écran 1re édition, quelques synopsis de scénarios et un certain nombre de conseils pour les MJ débutants. Voilà...

Le Manuel du maître de jeu (US2/F2)
Idem, si ce n'est que ce supplément tient compte de la 2e édition. Intéressant si vous êtes un débutant complet, sans pour autant y trouver de quoi véritablement fouetter un taun-taun.

Heroes & Rogues (US2)
60 nouveaux archétypes très originaux (le Rodien pacifique...), autant de PNJ. Sympa car on y trouve en outre des règles officielles pour jouer du côté impérial (20 persos).

Planets of the Galaxy Sourcebook (US2)
(reprenant les Planets of the Galaxy Vol.1, 2 et 3 (US1)). A chaque fois, un descriptif sommaire de planète originale, quelques races autochtones et bien souvent un synopsis de scénario. Utile si vos joueurs vous annoncent qu'ils viennent jouer dans deux heures...

Cracken's Rebel Operatives (US2)
Même principe que pour *Morts ou vifs*, mais du côté des gentils, avec plein de PNJ saboteurs,

BONUS

Chronologie

Cette chronologie provient de diverses sources dont *Star Wars Insider*, la revue officielle de LucasFilms Ldt. La saga *Star Wars* se décline principalement sous trois formes : les films, les romans et les BD. Lorsqu'une traduction en français est disponible, son titre est indiqué en regard. Enfin, signalons que nous n'avons tenu compte que des séries présentant un réel intérêt : certaines ont donc volontairement été omises.

- 5000 ans : *Sith Golden Age* (BD US à paraître)
- 4990 ans : *The Fall of the Sith Empire* (BD US à paraître)
- 4000 ans : *Tales of the Jedi* (BD US)
- 3998 ans : *Freedon Naad Unprising* (BD US)
- 3996 ans : *Dark Lords of the Sith* (BD US)
- 3991 ans : *Sith War* (BD US)
- 32 ans : *Star Wars I* (film, à venir)
- 22 ans : *Star Wars II* (film, à venir)
- 20 ans : *Star Wars III* (film, à venir)
- 5 ans : *Lando Calrissian Trilogy* (romans US) : *Lando Calrissian and the Mindsharp of Sharu* ; *Lando Calrissian and the Flamewind of Oseon* ; *Lando Calrissian and the Starcave of Thonboka*
- 5 ans : *Han Solo Trilogy* (romans US) : *Han Solo at Stars' End* ; *Han Solo Revenge* ; *Han Solo and the Lost Legacy*

0 : *Star Wars IV. La guerre des Étoiles* (film, roman PP)
0 : *Tales from the Mos Eisley Cantina* (roman US)
+ 1 an : *Splinter of the Mind's Eye* (roman US)
+ 1 à + 3 ans : *Star Wars Classics* (BD en français dans Titan)
+ 3 ans : *Star Wars V. L'Empire contre-attaque* (film, roman PP)
+ 3 à + 4 ans : *Shadows of the Empire* (BD et roman US)
+ 4 ans : *Star Wars VI. Le retour du Jedi* (film, roman PP)
+ 4 ans : *Tales from Jabba's Palace* (roman US)
+ 4 ans et 15 jours : *Truce at Bakura* (*La trêve de Bakura*, roman, PdC)
+ 5 ans : *Young Adult Novels* (romans) : *The Glove of Darth Vader* (*Le gant de Dark Vador*, PJ) ; *The Lost City of the Jedi* (*La cité perdue des Jedis*, PJ) ; *Zorba the Hutt's Revenge* (*La revanche de Zorba le Hutt*, PJ) ; *Mission from Mount Yoda* (*Mission sur le mont Yoda*, PJ) ; *Queen of the Empire* (*La reine de l'Empire*, PJ) ; *Prophets of the Dark Side* (*Les prophètes du Côté obscur*, PJ)
+ 8 ans : *X-Wing Novels* (roman US)
+ 8 ans : *The Courtship of Princess Leia* (*Le mariage de la princesse Leia*, roman, PdC)
+ 9 ans : *The New Republic Trilogy* (romans) : *Heir to the Empire* (*L'héritier de l'Empire*, PP) ; *Dark Force Rising* (*La bataille des Jedis*, PP) ; *Last Command* (*L'ultime commandement*, PP) ;
+10 ans : *Dark Empire Trilogy* (*L'Empire des ténèbres*, BD en 5 tomes, DHF) : *Dark Empire* ; *Dark Empire II* ; *Empire End*
+ 11 ans : *Jedi Academy Trilogy* (romans US) : *Jedi Search* ; *Dark Apprentice* ; *Champions of the Force*
+ 12 ans : *Children of the Jedi* (roman US)
+ 14 ans : *The Crystal Star* (*L'Etoile de Cristal*, PdC)
+ 18 ans : *Correlian Trilogy* (romans US) : *Ambush at Corellia* ; *Assault at Selonia* ; *Showdown at Centerpoint*
+ 19 ans : *The Hand of Thrawn* (roman US, à paraître)
+ 23 ans : *Young Jedi Knights Trilogy* (romans US)

Légende. PdC : Presses de la Cité ; PP : Presses-Pocket ; PJ : Pocket Junior ; DHF : Dark Horse France. Les romans US sont tous publiés chez Bantam Books. Les BD US sont toutes publiées chez Dark Horse Comics US.

Remerciements au scribe Julien Métifeux



agents secrets, espions, contacts ou informateurs. Pour MJ en manque d'imagination !

Alliance Intelligence Reports : Villains (US2)
On prend les mêmes du côté impérial et on recommence. Parfois utile pour poser une ambiance « cinquième colonne » dans vos aventures, mais bon...

Goroth, Slave of the Empire (US1) ; Flashpoint : Brak Sector (US1)
Il s'agit de la description de deux secteurs galactiques sous contrôle de l'Empire. Deux bonnes campagnes potentielles pour peu que le MJ s'en donne la peine...

Les aventures

Dans l'ensemble, elles sont de bonne qualité bien que pour la plupart conçues pour la 1[re] édition des règles. Un effort d'adaptation sera donc à prévoir. Je me suis borné à les classer par ordre de préférence, ce qui n'engage que moi, bien entendu...

En français
Chasse à l'homme sur Tatooine (US1/F1) ; *Commando Shantipole* (US1/F1) ; *Le domaine du Mal* (US1/F1, pour joueurs avertis) ; *Supernova* (US1/F1, mini campagne) ; *Meurtres dans la Cité des Profondeurs* (US1/F1) ; *Les étoiles jumelles de Kira* (US1) ; *Les coordonnées d'Isis* (US1/F1) ; *Pluie d'étoiles* (US1/F1) ; *L'enlèvement de Crying Dawn* (US1/F1) ; *La bataille du Soleil d'Or* (US1/F1) ; *Les Récupérateurs* (US1/F1) ; *Outrespace* (US1/F1, nul).

En américain
Black Ice (US1) ; *The Politics of Contreband* (US1) ; *Classics Adventures I* (US2, reprend *The Politics of Contreband* et *The Abduction of Crying Singer*) ; *Classics Adventures II* (US2, reprend *Graveyard of Alderaan* (très bon) et *Domain of Evil*) ; *Game Chambers of Questal* (US1) ; *Mission to Lianna* (US1) ; *Planets in the Mist* (US1) ; *Riders of the Maelstrom* (US1) ; *Classic Campaigns* (US2, campagne incluse dans le *Matériel de campagne*) ; *Otherspace II : Invasion* (US1, nul) ; *Scoundrel's Luck* (US1, solo) ; *Jedi's Honor* (US1, solo).

La campagne DarkStryder (US2)
(et *The Kathol Outback* (US2), 5 aventures supplémentaires, et *The Kathol Rift* (US2), encore 5 aventures)
Obligeant les joueurs à incarner un personnage bien précis (à la manière de *DragonLance* pour *AD&D*) et ayant pour thème l'ouverture d'une nouvelle route spatiale, il manque à cette campagne longtemps attendue le souffle épique des films. Pour y pallier, ses concepteurs ont bien tenté d'y intégrer un grand ennemi ainsi qu'une quête, sans pour autant véritablement réussir à convaincre. Il n'en demeure pas moins que le tout est fort sympathique et a le mérite d'intégrer la quasi-totalité des poncifs du genre SF.

Les Star Wars Journal (US2)

Les *Star Wars Journal* sont des suppléments trimestriels « fourre-tout » d'excellente qualité (onze à ce jour). On y trouve pêle-mêle des aventures (pour la 2[e] édition) présentées de façon traditionnelle ou sous forme de petites nouvelles, mais aussi des articles complémentaires aux suppléments déjà parus (comme *Morts ou vifs*), la présentation de nouveaux équipements (les armures, les émetteurs subspatiaux...) ou des previews (un scénario d'introduction à la campagne *DarkStryder* par exemple). A noter la récente parution d'un *Best of Star Wars Journal* reprenant le meilleur des volumes 1 à 4, dont l'achat se justifie pleinement pour se faire une idée...

Que choisir

Précisons que WEG réédite à tour de bras ses suppléments sous prétexte d'adaptation à la 2[e] édition des règles. Si vous ne les possédez pas et si vous êtes anglophiles, ayez tendance à les privilégier car ils contiennent bien souvent des informations inédites. Dans le cas contraire, passez votre chemin.
Et comme aurait pu dire Obi-Wan : « Remember... The Force and Casus will be with you... always ! »

Philippe Rat
illustration : Eric Puech

Encore plus ?

Voici donc le Top 5 des meilleurs bouquins hors JdR directement exploitables par les plus furieux d'entre vous. Comme il se doit, ils sont en américain et assez difficiles à trouver hors Paris...

The Essential Guide to Vehicules and Vessels, de Bill Smith (Boxtree). Pas moins d'une centaine de vaisseaux et véhicules présentés à chaque fois avec une illustration « blueprint » pleine page et un texte court mais instructif. Avec, en prime, un résumé de toutes les corpos qui les fabriquent. Le top du tech...

The Illustrated Star Wars Univers, de Ralph McQuarrie et Kevin J. Anderson (Bantam Spectra Books). Il s'agit d'une sorte de compilation d'articles d'agence de tourisme présentant toutes les planètes cultes de la saga y compris, et surtout, Alderande et Corruscant. Servi par de superbes illustrations, le texte est écrit par un autochtone, ce qui lui donne un petit air d'authenticité fort sympathique. Certes, il est cher (35 $), mais franchement, ça vaut le coup de casser le cochon...

The Essential Guide to Characters, de Andy Mangels (Del Rey SF). Ce manuel présente l'histoire d'une centaine de personnages (toutes époques confondues) de façon très détaillée. Le who's who de la galaxie en quelque sorte...

Star Wars Technical Journal, de Shane Johnson (Boxtree). Compilation des trois « Starlog Technical Journals » consacrés respectivement à Tatooine, aux forces impériales et enfin à la Rébellion. Le texte louche parfois sérieusement du côté des suppléments WEG, mais la profusion des illustrations et des plans en tout genre justifie largement son achat.

A Guide to the Star Wars Univers, de Bill Slavicsek (Del Rey SF). Il s'agit d'un gros dictionnaire d'environ 500 pages écrit au moment de la parution de la trilogie Nouvelle République. Il n'est donc plus tellement à jour mais permet de s'y retrouver dans la profusion des personnages et des planètes de la saga...